
安彦良和
画集
機動戦士ガンダム
ジ オリジン
Cover Art Collection of Mobile Suit Gundam The Origin Illustrated by Yoshikazu Yasuhiko
GUNDAM 30th ANNIVERSARY
©創通・サンライズ
安彦良和
[機動戦士ガンダム ジ オリジン]
画集初登場!
8年間にも及ぶ月刊『ガンダムエース』の
表紙イラスト76枚を一挙収録!
コミックス未掲載イラスト、下書き線画も大公開!!



安彦良和画集

機動戦士ガンダム ジ オリジン

Cover Art Collection of Mobile Suit Gundam The Origin Illustrated by Yoshikazu Yasuhiko

安彦良和画集

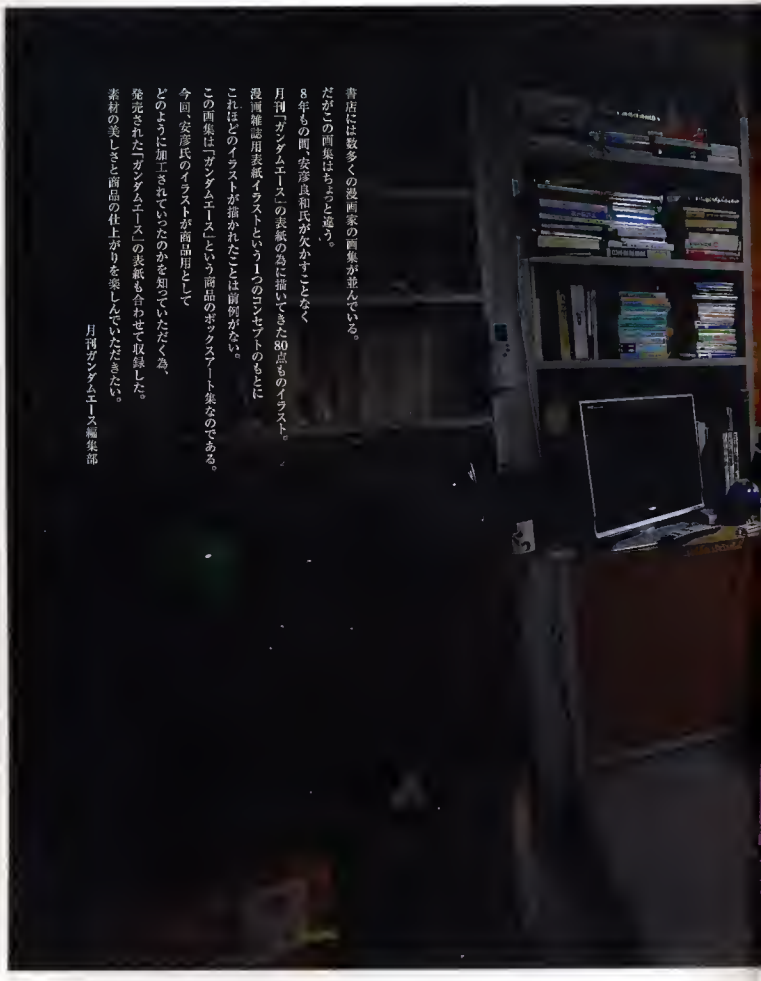
機動戦士ガンダム ジオリジン

Cover Art / Collection of Novels from Gundam The Origin Illustrated by Yoshikazu Yasuhiko

機動戦士ガンダム ジ オリジン画集 俯瞰良和

Cover Art Collection of
Mobile Suit Gundam The Origin
Illustrated by Yasukazu Yasuhiko





書店には数多くの漫画家の画集が並んでいる。
だがこの画集はちょっと違う。
8年もの間、安彦良和氏が欠かすことなく
月刊「ガンダムエース」の表紙の為に描いてきた80点ものイラスト。
漫画雑誌用表紙イラストという1つのコンセプトのもとに
これほどのイラストが描かれたことは前例がない。
この画集は「ガンダムエース」という商品のボックスアート集なのである。
今回、安彦氏のイラストが商品用として
どのように加工されていったのかを知っていただく為、
発売された「ガンダムエース」の表紙も合わせて収録した。
素材の美しさと商品の仕上がりを楽しんでいただきたい。

月刊ガンダムエース編集部

創刊の衝撃

2001年7月――。
「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」連載開始。
それはまぎれもない奇跡だった。

安彦良和が機動戦士ガンダムを漫画で描く。
誰もが夢み、そして絶対に実現しないであろうと
思っていたことが「ガンダムエース」創刊とともに
現実になる。
「機動戦士ガンダム THE ORIGIN」で描かれる
その全てがまさに本物であり、
絶対無二の存在感に我々は驚愕した。
あれから8年、
あらためて安彦良和の描くガンダムが読める奇跡を
しっかりと受け止めなければならない。



2001 - 2002

No.1-No.4


01
YAS


'01
YAS


CAUTION


YAS
02

2001
2002
No.1-No.4













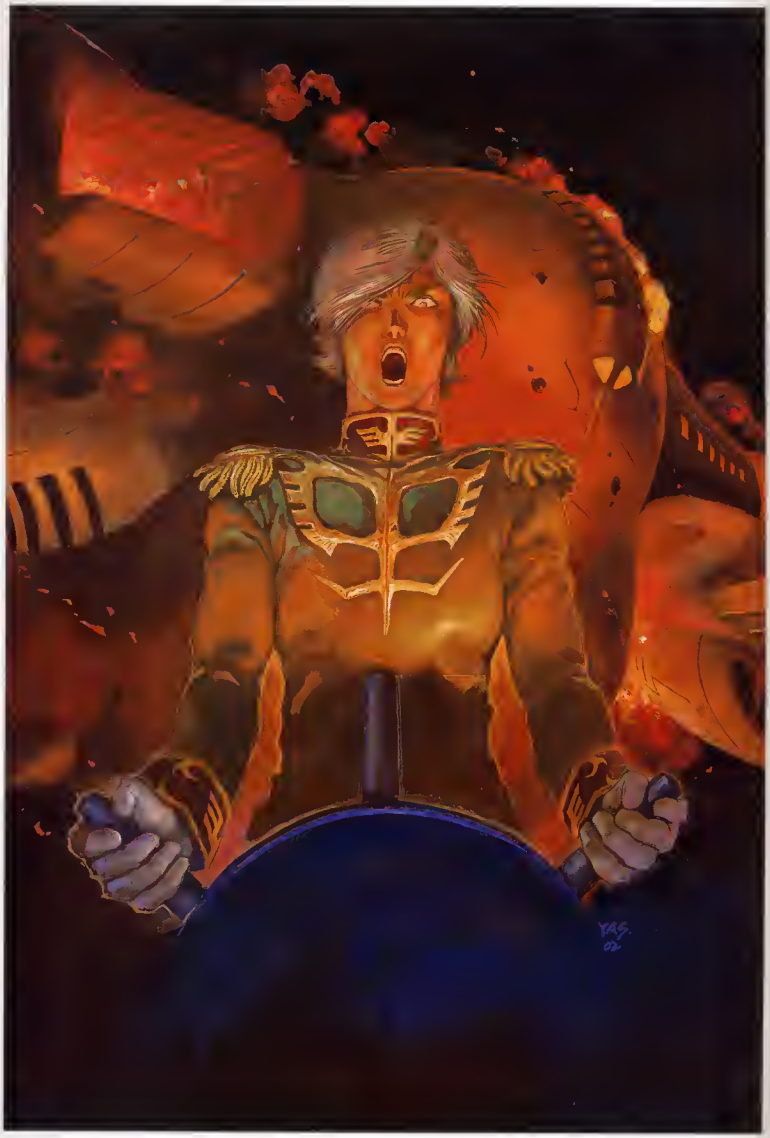
2002 - 2003

No.5-No.16


RX-78-02




'02 YAS.


YAS
02


'02. YAS


RX78-02




'03
YAS






Z-174




ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和

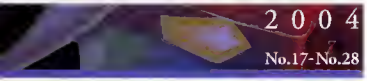

ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
SEED
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
SEED
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


2004
No.17-No.28






03. YAS


ARIEL




YAS
04


RGM-79
04.YAS.








YAS
04




月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
安彦良和
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN


月刊ガンダムエース
GUNDAM
安彦良和
THE ORIGIN


月刊ガンダムエース
GUNDAM
安彦良和
THE ORIGIN


月刊ガンダムエース
GUNDAM
THE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
安彦良和
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN


月刊ガンダムエース
GUNDAM
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
安彦良和
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN


月刊ガンダムエース
GUNDAM
安彦良和
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN


2005
No.29-No.40






'04
YAS.


'05
YAG.


05.
Yas.






MS-05
08
'05
YAS.


'05
YAS.


'05 YAS.


04


'05
YAS


月刊ガンダムエース
GUNDAM
4
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
3
DESTINYイベント!
1000名に招待!
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
2
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
1
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
8
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
7
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
6
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
5
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
12
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
11
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
10
初陣
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
9
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


2006
No.41-No.52




MS-05
'05
Y S


UNDER CONSTRUCTION
NOT EN
'05
YAS.


'06
YAS


'06


'86
YAS


'06. YAS.


'06
YAS


'06
YAS.


'05
YAS




'08
YAS


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
THE ORIGIN 2006カレンダー
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
SEED・DESTINY
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


2007
No.53-No.64




YAS '06


'06
YAS.


RX-78-02
07
AS


YAS.
'07.


'07
YAS.


'07.
YAS.


YAS


401
'07.
YA


QT
YAS




'07
YAS.


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和
ガンダムユニコーン


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM


月刊ガンダムエース
GUNDAM


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


2008
No.65-No.76


'07
YAS.




'08
AS


'08
YAS


YAS '08


'08
YAS

'08 YAS


'08
YAS


YAS
'8


'09
YAS




RX78-02


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和


月刊ガンダムエース
GUNDAM
機動戦士ガンダムTHE ORIGIN
安彦良和

特殊効果
SPECIAL EFFECT

イラストから商品へ

この画集に収録された全てのイラストは全て「ガンダムエース」という商業誌の表紙として描かれたものである。1枚絵として美術館に飾られる為に描かれたものではない。故にイラストに加工し、合成し、様々な画像や文字と組みあわされて完成にいたる。いかにして安彦氏のイラストが商品として加工されていくのかを追っていきたい。





元は別々の用紙に描かれたアムロと背景のガンダム。創刊号からしばらくの間はこうした分割号2枚、キャラクターとメカなど背景としての画を依頼し、安彦氏に仕上げて頂いた。(2001年創刊号)















画場は印刷所でデジタル化され、その後デザイナーの手により切り抜き、色調補正が行われる。
合成作業は、別々に作成した各素材パーツを元の画に重ねて、更に変光、ぼかし等の特殊効果を加えて、雑誌の表紙イラストとしてのインパクトをより強める為に緻密に行われた。
自身の原画にここまで手を加える事を許されるケースは余り無く、安彦氏の柔軟な対応が無ければガンダムエースの表紙は成立しなかったであろう。

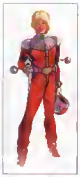


合成完了「ガンダム」にはメタリック素材を重ねて金属感を与え、機体の設定をディスプレイのように加えた。画稿全体の上下は色調・濃度を調整してロゴやキリンのテキストが映えるようにしてある。アムロの画稿も原画より強い印象を与えるよう調整した。

特殊効果
SPECIAL EFFECT

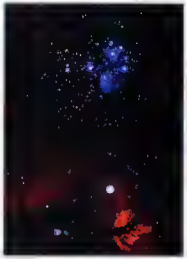






背景の宇宙の写真は上下別々の2枚を合成した。アムロには多数のエフェクトを置き、背景と緩やかな混沌をはかし、シャアとは対照的に完全に背景の一部となるよう合成された。
（2002年No.4）

※ここでいくつか見られる灰色の市松模様の背景は、画像処理ソフト上では（セル画のように）透明扱いになっている箇所である。





















元の写真の画像を、より古びた雰囲気を出す為に、海部のしずく全気際に赤らし、紙くちゃにした紙や焼け焦げ等をスキャンして合成した。染みや折り目等、加工の強い部分がアムロやマチルダの顔に掛からないより、慎重に配置してある。
（2004年No.17）





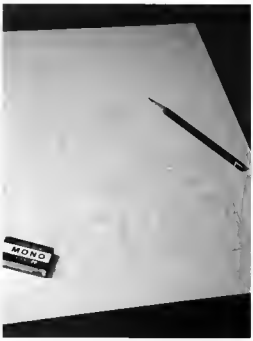
背景とキャラクターが1枚に描かれた場合は、各々を切り離すところから始まる。その後、別々にエフェクトを施してから再び元の位置に合成し、更にブレなどの動きやミサイルの軌跡等を加えるのだ。
（2003年No.9）

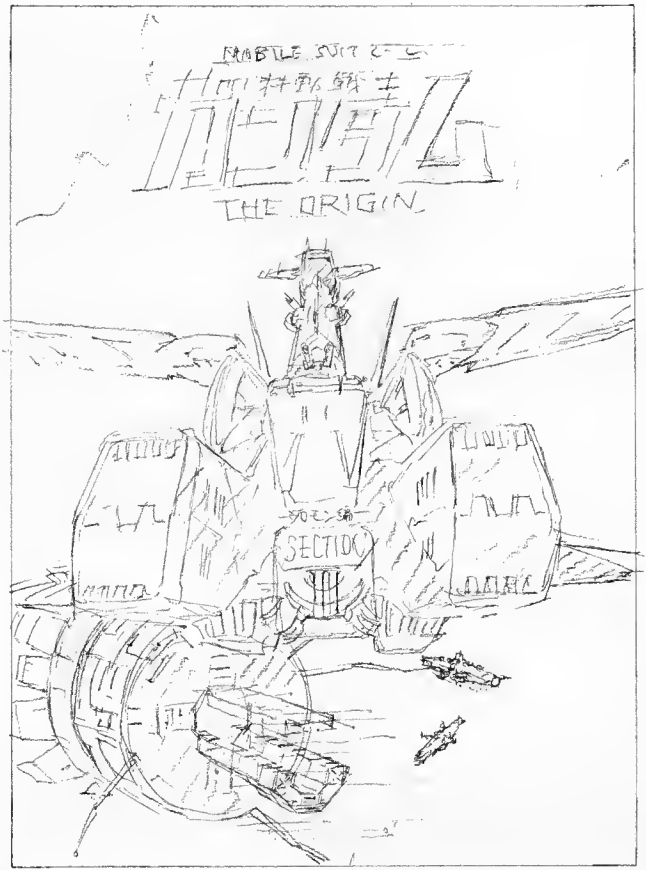
鉛筆線画
DRAWING SKETCH

「安彦線」と呼ばれる線がある。アニメーター時代より安彦氏が描く原画の鉛筆線の美しさは際立っていた。

通常、漫画はネーム、ラフ、下書きという工程を経てペン入れ作業に入る。だが安彦氏の場合、ペン入れ前の工程は一回しかない。今回収録した線画は原稿用紙に直接、鉛筆線で描かれたものである。キャラやメカを描く際、安彦氏はデッサン線やアタリ線を引かない。直接実際にペン入れするように輪郭線を描いていくのだ。

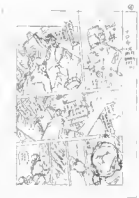
今回「ガンダムエース」に掲載した1話分36ページを一挙収録したので、その迷いのない曲線、鉛筆線の強弱を隅々まで十分に堪能していただきたい。




MOBILE SUIT
THE ORIGIN
SECTION



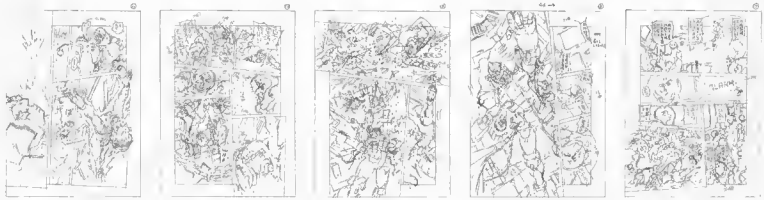













ほんとうだ！
食べないの？
ああ
ほしくないんだ
かぜかな
やあてくよ
ほいさな
つまらない
病人扱いするな
そりゃ
ボクは病気でもなんでもないんだ
ガンダムも使えないし
残りびびけなって
いってくるっ！









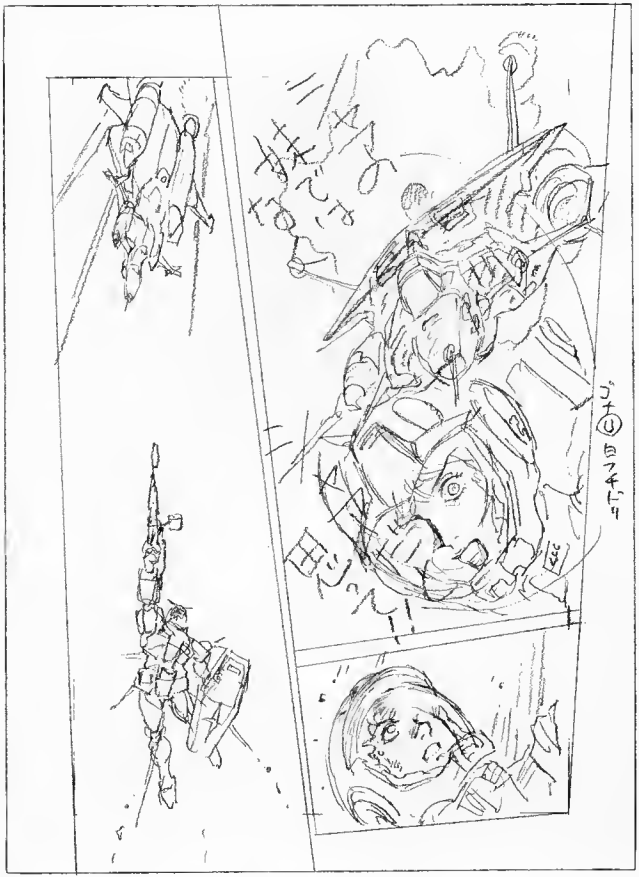



どうぞ
ゴナ⑭
ひもこんどは
僕が勝つヨヨよ
殺しますよ
あなたの
おえうえんと!
それでもいいんですよねっ?!
ゴナ⑮
まってくれ!
乾ドラフ?
事故む!
ガンダムのテストやってケガ人もんでる?!
やっぱりこんどいうのか?!
ゴナ⑯







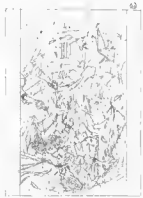


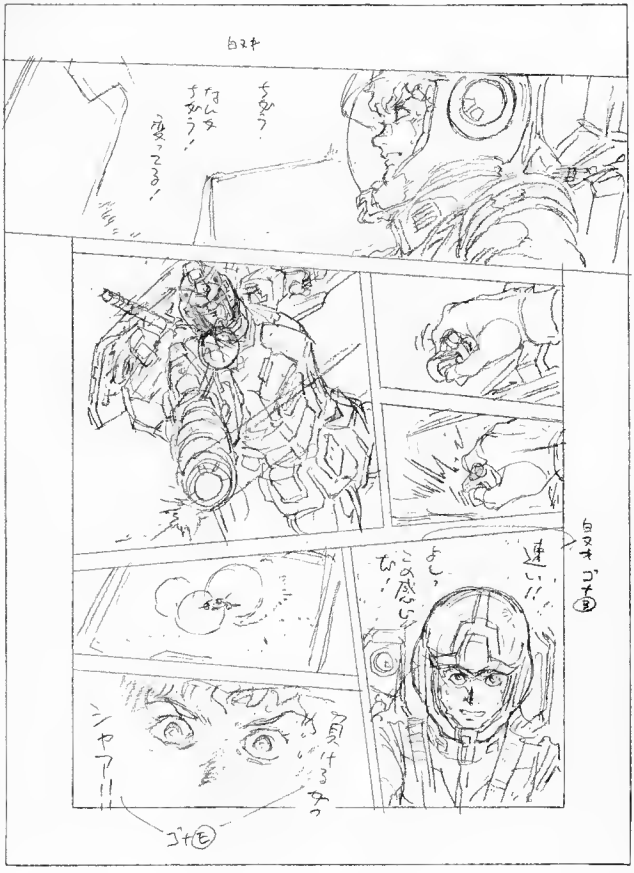


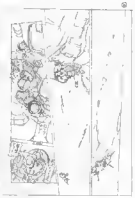
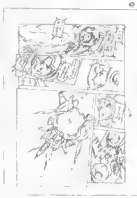








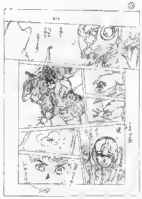

白スキ
ちくう！
なんて
すかう！
強ってる！
白スキゴナ③
速い!!
よし、
この感じ
だ！
負けるかぁ
シャア!!
ゴナ②















仕事道具
TOOLS & ITEMS



安彦氏は鉛筆での下書き後、筆のみでペン入れする。キャラクターやメカは勿論の事、背景や動線でさえも筆しか使わない。それは筆を使うことにより鉛筆のタッチに近いやわらかい線を表現できるからだ。



インクと筆



消しゴムかす



特別寄稿

商業アーティストとしての安彦良和論

文◉唐沢俊一

「僕はアーティストではない。あえていえば商業アーティストだ」

こう、安彦良和は言う。

この発言は、ポップカルチャー文化が浸透し、アートと商業アートの区分が判別しにくくなっている現代の若い世代には、真意が伝わりにくいかもしれない。

しかし、このポイントこそが、安彦良和という絵師、いや、安彦良和を現在その代表とするイラストレーションの世界を評価する際の、大きな要素になっていると思えるのである。ガンダムというアニメの魅力、そのメカやキャラクターを描く安彦良和の魅力を語るのであれば、その道の適任者は山ほどいるだろうが、すでに安彦良和の画業は、単にガンダムのイラストレーター、とのみ言って片づけられるものではない。むしろ、彼の自称する商業アーティストの歴史、そして戦後の大衆エンタテインメント文化の歴史の中のひとつの頂点としての存在として位置づける時期に来ていると言えるだろう。

安彦良和という人物を、またガンダムアートを語る補助線として、ここはそろそろ、押さえておくべき時期であると思う。思いもかけずそのようなテーマで語るように、という安彦氏自らの指名を受け、これからしばらく、そこの事情を理解するための、ちょっとした講釈を述べてみたいと思う。自分はガンダムのことだけ知っていればいいのだ、というファンにはあるいは退屈かもしれないが、少しの間ガマンしておつきあい頂きたい。

近代以降、アートと商業アートの世界の対立が表立って話題に上った嚆矢は、明治末に二大美人画家と称された、鏑木清方と鰭崎英朋の比較論だろう。

鰭崎英朋は1881（明治14）年生れ。17歳で浮世絵師の右田年英に入門し、やがて当時の最先端メディアである新聞小説の挿絵を描くようになる。栗島狭衣や泉鏡花といった人気作家の作品に、その流麗なタッチで絵を添え、中でも美人の絵を描かせれば当代随一と評判をとった。

この英朋のライバルとされたのが、同じく挿絵画家としてデビューしていた同世代の鏑木清方だった。こちらは英朋より3年早い1878（明治11）年生れ。16歳で浮世絵師の水野年方に入門、やがて父親が経営していた『やまと新聞』に小説の挿絵を描きはじめ、尾崎紅葉、島崎藤村などと数多くコンビを組んだという、ほぼ同じ経歴をたどる。二人は挿絵画家の交流会である『烏合会』にも名を連ねており、清楚な美人を描かせれば清方、妖艶な美女であれば英朋、と並び称されて、人気を競った。明治時代末期の新聞小説最盛期には二人とも、寝る暇もないほどの売れっ子であったという。

だが、ここで英朋と清方は人生のコースを大きく違えていく。清方は小説に付随する存在である挿絵からの脱却をはかり、それ自体独立した絵画の制作に力を入れ始めるのだ。清方は〝挿絵〟に対して、そういう絵を〝本絵〟と読んだ。今で言うところの、商業アートと（純粋）アート、という言葉にそれぞれ対応する用語である。また、本絵を描いている画家のことを、画壇では〝山派〟と呼んだという。そういう絵の発表は主に上野の山にある美術館で行われたためである。そして、次第に〝山派〟は〝挿絵派〟を下に見はじめ、美術らの挿絵で部数を伸ばした新聞も純粋美術である本絵の芸術性を褒めあげて、挿絵を一段低い美術と

して無視するという態度に出るようになる。

大衆芸術を純粋芸術より一段も二段も質の低いもの、としておとしめるこの風潮は昭和の戦後まで続き、その何よりのあらわれが、清方と英朋の、死後の評価の差になっている。ともに明治～昭和の時代を生き抜き、1970年代まで生きていた二人だが（英朋70年、清方72年没）、文化勲章を受章し、代表作『三遊亭円朝像』が重要文化財にまで指定されている清方に比べ、生涯を挿絵画家として終わった英朋は、その名を覚えている人すら稀である（最近になってやや、復権の兆しは見えるものの）。

しかし、英朋の開拓した〝美人画〟というジャンルは、時代が大正へと変わり、マスコミの発達で、大衆の美意識が洗練されてきた時代になると、大きくその世界を広げていく。竹久夢二、高畠華宵、路谷虹児などといった人々の絵は雑誌ブームに乗って、華麗なカラーで世の人々を魅了した。

ことに高畠華宵は明治末期に津村順天堂の女性用漢方系製剤『中将湯』の広告画を描いて名を揚げ、大正モダンの時代になると、同じく津村順天堂の入浴剤バスクリンの広告で、当時としてはセンセーショナルな美人の入浴図（もちろんヌードだ）を描いて一世を風靡した。さらに彼のイラストをあしらった華宵便箋、華宵封筒なども発売されて飛ぶように売れ、彼の描いた雑誌の表紙絵は、そこで女性たちが着ている服のデザインがすぐ模倣されるほどで、華宵風のデザインのファッションを総称した〝華宵好み〟という単語が定着したほどの人気を誇った。コマーシャリズムに乗っての人気を誇った華宵こそ、現代のマルチメディアー・アーティストの先駆けと言えるだろう。

だが、それほど人気のあった華宵も、戦争という暗い影が日本を覆った時期は絵の発表もままならなくなり、やっと戦争が終った時には、もう大衆の記憶からすっかり忘れ去られ、過去の人として扱われる。神戸の老人福祉施設で細々と暮らしていた華宵の再評価は、昭和も40年代を待たねばならない。飽きっぽく、常に目移りを繰り返す大衆人気にもてはやされて持ち上げられた者は、同じ大衆に一旦ソッポを向かれると、もう滅多なことでは狂瀾を既倒に廻らすことは出来ないのである。思えば鏑木清方が本絵の方への方向転換を志したのは、この、大衆芸術の立ち位置のあやうさを予感してのことだったかもしれない。しかし、大衆という相手がどんなに気まぐれでかつ飽きっぽく、冷たい存在であっても、大衆の人気を得たいという衝動はおよそクリエイティヴな世界に身を置く人間としては、本能のように持っているものだろう。いや、大衆が気まぐれで飽きっぽく、冷たいからこそ、クリエイターたちはその好意を得ようとして必死になる。あたかも恋心を抱いた男性が冷たいそぶりを意中の女性から示されれば示されるほどその胸を燃え立たせるのと同じように、クリエイターたちはそこに命をかけるのである。

さて、戦争という暗い影が日本を覆い始め、高畠華宵のようなリリシズム画家が発表場所を失っていくのと対照的に、大きくその画才を飛躍させる機会を得た画家がいた。それが樺島勝一である。これは、決して樺島のイラストが軍国主義賛美を助長するものだった、ということではない。時代の変遷で、文化の主流が高畠的・女の子的なものから、樺島的・男の子的なものへと変化した、ということである。現在のアニメイラストの多くが、メカと美少女（美少年）という組み合わせで人気を博し、安彦良和のイラストもまた多くがその二つの描写に魅力を負っているのであるが、美少女美少年イラストの系譜が高畠華宵から連なる歴史を持つとすると、メカの描写の魅力という点で安彦良和の系譜の大もとには、

樺島勝一がいる。

もともとは樺島も、大正ロマン的なモダンな画風で世に出た画家であった。その時期の代表作には、織田小星の原作による連載マンガ『正チャンの冒険』がある。主人公のかぶっている、ポンポンつきのニット帽子は現代に〝正チャン帽〟としてその名を残す。しかし樺島をして、罷、その名を高からしめたのは日本に戦時色が強くなってきてからの、山中峯太郎や南洋一郎といった作家たちによる少年小説群の挿絵、そして、それらの作品が掲載された『少年倶楽部』などの雑誌の口絵における、軍艦や戦闘機などのメカを描いた、細密なペン画のタッチであった。

独学でスターしたというその細密描写はリアル指向が今も昔も変わらず強い男の子たちの目を釘付けにした。当時の『少年倶楽部』愛読者の一人であった映画監督の故・伊丹十三は、〝樺島勝一、凄く〟と記されたその兵器画を見るたびに、

「まるで写真みたいだ」

と叫んだという。伊丹自身、〝これが絵への評価として適当な言葉なのかどうか〟と疑問を呈しているが、しかし、まさにその写真を彷彿とさせる細かな描写（実際、樺島は描く対象の、集められる限りの写真資料を集めて描いたという）は男子読者を興奮せしめるのに充分だった。加藤直之など、後のスタジオぬえ系列のイラストレーターたちの、精密を極めて描かれたSFメカ画などは、この樺島の直系にあるものであることはあえて言うまでもないだろう。

華宵に代表されるリリシズムと、樺島に代表されるダイナミズムの混淆が、戦後の大衆アートを代表するアニメアートの源流となっていく、という流れがここで見えてきたと思うが、戦後になって、初めてそういった大衆＝その中でも最も鬱きっぽく、作品の評価に容赦のない存在である子供たち＝の人気を博したのが、紙芝居であった。紙芝居最大のヒット作とされる『黄金バット』は戦前に永松健夫が創作したものだが、戦後、それを受けついだ加太こうじが紙芝居の人気作品とし、さまざまな形のバリエーションを生んだ。その、バリエーションというよりはあからさまなパクりのパワーこそ、戦後大衆芸術のひとつの特徴とも言える。ミステリ作家の都筑道夫によると、それらエピゴーネンの中には、戦国時代の鎧兜に身を固めた『武者バット』とか、さらには戦前の人気マンガだった『のらくろ』の仮面をかぶった『黄金のら』などという、凄まじい作品が街角にあふれていたらしい。パクりとはいえ、その奔放な創造（想像）力には感服の他はない。加太は後に、紙芝居や挿絵といった大衆芸術家たちに対し、

「芸術史上主義と決別し、挿絵は九千万の大衆のためにあるのだ」

という、高揚したアジテーションの言葉を投げている。いささか芝居がかっているとはいえ（さすがは紙芝居師である）、これほど商業アートのモチベーションを端的に表わした言葉はちょっとあるまい。

しかし、紙芝居の全盛期は長くは続かなかった。戦後、凄まじい勢いで国力を回復していった日本は、再び大規模な雑誌ブーム時代に突入し、紙芝居のような大道芸術をあっという間に衰退させていった。しかし、紙芝居で絵を描いていた絵師たちは、すぐにそういった印刷媒体の方に活路を見いだしていく。この時期、紙芝居から雑誌の挿絵や絵物語、マンガなどに転身していった人々の中には、水木しげる、小島剛夕、山川惣治、岡友彦、石原豪人、武部本一郎（宇田野武名義）、そして小松崎茂（紙芝居屋としての体験こそ持たないが、絵を描いたことがある）といった才能ある一群の人々がいた。そして、彼らは絵物語、マンガ、劇画、口絵、ボックスアートといった分野においてそれぞれ一世を風靡し、日本に

商業アートの全盛期をもたらすのである。

この中で、直接に安彦良和の画業に関連性を持つのは何と言っても小松崎茂だろうが、その前に、岡友彦・山川惣治がたずさわった〝絵物語〟というジャンルについて、ちょっと紙数を費やさせてもらいたいと思う。戦後、手塚治虫の登場によってすぐにマンガの大ブームが花開くわけだが、その初期には、マンガと平行して〝絵物語〟というものが、少年誌の目玉のひとつとして存在した。代表作には岡の「白虎仮面」、山川の「少年ケニヤ」、福島鉄次の「砂漠の魔王」、そして手塚治虫の(一)「オズマ隊長」などがある。あの手塚治虫も絵物語を描いていたのである。

絵物語を、その絵のリアルさから、時に劇画の原型とする説があるが、私はそれをとらない。手塚以降、一般的となったマンガの手法が、あくまでもコマとコマの間にある動きを主体とした。〝流れ〟にあるものとすれば、絵物語のそれは常に静止した、その絵一枚によって表現される内容を見せる、挿絵の範疇に入るものであるからだ。したがって、マンガは絵が下手でも通用するが、絵物語の絵描きには画力が必要、という暗黙の了解のようなものが戦後のその時代にはあった。手塚は後に、自分のマンガ作品の中に絵物語風な細密ペンタッチの絵をまぎれこませるというお遊びをやっているが、それはマンガ家にだって絵物語の絵くらい描ける、というコンプレックスのなせるわざだったように思う。

それはともかく、動きを主体にしたマンガのストーリィ展開のスピーディーさが、静止画の連続である絵物語を駆逐していくのにはそんなに長くはかからなかった。大衆は、絵としての完成度より、その展開の面白さの方を選択した。絵物語は手塚を筆頭とするマンガに、完全に敗北した。

……ところが、これがまた歴史の皮肉ではあるが、その、動きを武器にして勝者となった手塚が、日本における最初期のテレビアニメ『鉄腕アトム』を製作する際に、ネックになったのがまさにその〝動き〟であった。ディズニーのような、フル・アニメーションによる動きをテレビアニメにおいてやろうとすると予算と製作時間がかかりすぎて、商業ベースに乗らないのである。そこで手塚は窮余の策として、自作のアニメに〝止め絵(静止画)〟を多用した。キャラクターを描いた絵を、動きのないままにテレビに大写しにするのである。これはまさに、紙芝居(テレビがその草創期に〝電気紙芝居〟と言われたことが想起される。また、絵物語が最初に雑誌に載ったときの名称が〝誌上紙芝居〟だった)の手法そのものではないか。

アニメーションのような動きをコマとコマの連続で読み手に彷彿とさせることでマンガという新しい文化を築いた手塚治虫が、まさにそのアニメーションを製作するにあたり、まるで退化したかのように動きのない静止画を多用せざるを得なかったのは、歴史の皮肉というしかない。また、やむを得なかったこととはいえ、動きを犠牲にする手法を用いたことが、手塚がその後一生、アニメ畑出身の人間たち(代表として宮崎駿)から批判され後ろ指をさされる不幸な要因になったことも、すでに周知の事実である。

しかし、最近になって、手塚のこのやり方があったからこそ、日本は世界に類を見ないアニメ文化を確立させることが出来た、という意見が出始めている(『「鉄腕アトム」の時代 一映像産業の攻防』古田尚輝など)ことも事実である。動きに力を入れられない分、日本アニメは作画の質と、声優によるキャラクター立てで視聴者をつかむことを目指し、その結果、ドラマ性を重視した、大人の鑑賞に堪えるアニメを作り出していくことがテレビで可能になったのである。実際、70年代末に最初のアニメブー

ムを巻き起こした『宇宙戦艦ヤマト』や『機動戦士ガンダム』の魅力の第一は何と言っても、メカの緻密な描写であり、動きを一義として考えていたら、あのような複雑なデザインのメカが採用されるわけもなかったろう。

手塚治虫の虫プロ、そしてサンライズでアニメ製作を務めた経験のある安彦には、その機微が、ひょっとして御大の手塚以上によくわかっていたのかもしれない。

そして、戦前のそれが樺島勝一であったように、戦後の日本にメカ画のムーヴメントを起した人物が、小松崎茂だった。

先に絵物語はマンガに駆逐された、と述べた。しかし、そのマンガの第一線で活躍した多くのマンガ家たちに、小松崎茂の絵物語、ことに『地球SOS』などのSF作品は、大変な影響を及ぼした。小松崎が1990年に上梓した画集『小松崎茂の世界・ロマンとの遭遇』（国書刊行会）には、石ノ森章太郎や藤子不二雄、松本零士などのマンガ家たちが賛辞を寄せ、いかに自分たちの作品にその影響が大きかったか、が述べられている。さらには『機動戦士ガンダム』原作者、富野由悠季も、NHK-BSの番組『わたしが子どもだったころ』の中で、小松崎茂の描いたロケットや宇宙服に心を奪われたかを語っている。動きを主体とした場合に犠牲とされる、〝描き込まれた絵の魅力〟が、小松崎の絵物語にはあったのである。

しかし、戦前の樺島勝一と小松崎茂の絵の差異をあげるとするならば、どちらもメカに対するリアリズム主義を表に出しながら、小松崎が、リアリズムを超えた個性をその作品に与えていたことだろう。樺島のペン画に

「まるで写真みたいだ」

と叫んだ子供はいても、小松崎の絵に同じことを感じる子供はいない。樺島にも個性はあったが、それは現実を徹底してペン画として紙の上に再現する、その情熱がもたらした個性であった。小松崎の個性は、時に現実を凌駕する。そこに彼自身のイメージを大きく描き加える。どれほどリアルなタッチで描かれようとも、そこにあるのはタイガー戦車であろうとゼロ戦であろうと、また海底軍艦轟天号であろうと、サンダーバード2号であろうと、あくまで〝小松崎茂の描いた〟それ、であった。

小松崎自身は筑摩書房『少年漫画劇場』第一巻で、先輩の山川惣治の初期の絵のことを、〝リアリズムすぎる〟と評している。絵物語のリアリズムは、現実をそのままに描くものでは決してない。どんなにリアルに描こうと、そこに描き手の個性が反映していないといけない。そして、読み手の〝理想〟が反映していないといけない、というのが小松崎の言いたいことではなかったか、と思う。小松崎がプラモデルの箱絵（ボックスアート）の神様と呼ばれたのは田宮模型の仕事を手がけたからであるが、この田宮製のプラモデルの特徴も、完璧なリアル性を指向せず、見映えを良くするためにはディフォルメもあえて辞さない方針をとっていたことで、マニアの間では〝ダミヤディフォルメ〟という言葉さえささやかれたほどであったが、そこでの小松崎茂と田宮模型は大きな共通項を持つ（ちなみに現代日本における特撮映画監督の第一人者・樋口真嗣は初監督作品『ローレライ』の海戦シーンを、小松崎茂のプラモのボックスアートのように撮ることを心がけたという）。

……このようにして見ると、日本における大衆商業アートの主流が、アニメアートという分野に収斂していったその軌跡がかなり明確に見えてくる。つまり、鰭崎英朋から高畠華宵、中原淳一などの系譜につらなる美人画に、樺島勝一、小松崎茂の描くメカ画、そして山川惣治、福島鉄

次など絵物語の系譜の上にある止め絵でのアクションの魅力、さらにはこれらを総合した上でディフォルメションを加えた、現実を超えた造形の美学（ここらを徹底した画家に『宇宙戦艦ヤマト』の松本零士がいることは説明の必要もないだろう）。

アニメアートが、単に〝人気アニメの絵をイラスト化したもの〟というだけの理由でこれだけ多くの人々に、長く支持されているのではないことはご理解いただけただろうか。大衆商業アートの伝統の上に立つさまざまな要素が集約されたものが、現在のアニメアートであり、その伝統を、ブラモデルのボックスアートという、小松崎茂からの伝統の上に花開かせ、そして、その主流を小松崎から確かに受けついでいるのが、安彦良和のイラストなのである。

リアリズムを描く確かな技術と、大胆なディフォルメ（彼の描くキャラクターの、人体構造を無視したかのような腰のひねりは、〝やすひ腰〟と呼ばれて、アニファンたちの話のネタになっていた）、そして、高踏を求めず、大衆の望むものを最良の形で提供するというアルチザンとしての誇り。これらの点において、安彦良和は明治以来の日本の商業アーティストの、本寸法の伝統の上に立脚している存在であり、さらにそこに、キャラクターの魅力という、アニメ業界が作り出した新たな要素を加えている。

現在、日本の商業アートの世界は、さらにその形を変え、ゲームなど新たな分野にどんどん進出し、天野喜孝など世界的に評価される人材をも生み出し続けている。しかし、忘れてならないのは、純粋アートの世界と異なり、商業アートの世界というのは、常に先行者の生み出したものを踏まえ、それを吸収・発展させた形で進化を遂げるもの、ということである。

安彦良和を評価するとき、それを孤高の天才として評価すべきではない。常に大衆の要望と共にある、長い日本の商業アートの伝統の最先端を極めた者、としての評価がなされるべきであると思うのである。

唐沢俊一／からさわ・しゅんいち
1958年北海道生まれ。大学在学中から評論活動をはじめ、映画情報誌「ぴあ」でガンダム（ファーストに〝密かに素晴しき結晶になったとも〟ただし、その文章は富野由悠季氏に匿名がられた）、その後、「宝島」、「ファミコン通信」、「スコラ」などで執筆。「宝島」に参加し、編集にも参加。フジテレビ「トリビアの泉」のスーパーバイザーを務めるなど、多方面で活動。近著に「配転惨人伝（大和書房）」などがある。

参考文献


【松谷厳伝説 小松崎茂ワールド】
樋本圭介（河出書房新社）


【山川惣治 「少年王者」「少女ケティ」の絵物語作家】
三谷薫・他（河出書房新社）


【高畠華宵 大正・昭和のイコン ビジュアル】
松本零子（河出書房新社）


【樺島勝一 昭和のスーパーリアリズム画集】
樺島勝一（小学館）

機動戦士ガンダム ジオリジン画集 安彦良和
Color Art Collection of Mobile Suit Gundam THE ORIGIN illustrated by Yoshikazu Yasuhiko

二〇〇九年五月二十六日　初版発行

著　　者　安彦良和
装幀・画稿製版　福島トオル（Smile Studio）
撮　　影　疋田千里
編　　集　平尾知也・鶴田眞人
協　　力　MASATO・サンライズ・月刊ガンダムエース
発 行 者　井上伸一郎
発 行 所　株式会社角川書店
〒〇二一―八〇七八　東京都千代田区富士見二―十三―三
電話　〇三―三二三八―八四五二（編集）
発　　売　株式会社角川グループパブリッシング
〒〇二一―八一七七　東京都千代田区富士見二―十三―三
電話　〇三―三二三八―八五二二（営業）
http://www.kadokawa.co.jp
印刷・製本　凸版印刷株式会社

禁無断転載・複製
本書の無断複写・複製・転載を禁じます。
落丁・乱丁本はご面倒でも角川グループ受注センター読者係宛にお送りください。
送料は小社負担でお取替えします。

2009 KADOKAWA SHOTEN,Printed in JAPAN
ISBN978-4-04-854323-7 C0076

©YOSHIKAZU YASUHIKO
©創通・サンライズ

初出：月刊ガンダムエース（二〇〇七年七月号―二〇〇八年十二月号）
カバー描き下ろし



画集購入者特典のお報せ

《複製原画プレゼント》

発売中の『大河原邦男画集 機動戦士ガンダム 原典継承』と本書『機動戦士ガンダム ジ オリジン画集』を両方購入してご応募いただいた方の中から、抽選で10名様に複製原画をプレゼントいたします。

【応募方法】
ご希望の方は、❶「大河原邦男画集」のオビ内側に記載されている「大河原邦男画集 機動戦士ガンダム 原典継承」のタイトルおよびISBNコード表示(978-4-04-854294-4)部分を切り取ってください。❷『機動戦士ガンダム ジ オリジン画集』(本書)のオビ内側のガンダム30周年マークを切り取ってください。❸切り取った2枚(コピー不可)を郵便ハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・安彦良和氏と大河原邦男氏のどちらの複製原画を希望されるかを明記して、下記の宛先までご応募ください。❹発表は発送をもって代えさせていただきます。

【宛先】
〒102-8078 東京都千代田区富士見 2-13-3
角川書店　ガンダムエース編集部　画集特典係

【締め切り】2009年6月30日(火)当日消印有効

※お客様よりお預かりした個人情報は、プレゼントの発送に使用するほか、個人を特定できない形で統計処理させていただく場合がございます。事後は弊社が責任をもって破棄いたします。

機動戦士ガンダム ジオリジン画集

安彦良和

Cover Art Collection of
Mobile Suit Gundam The Origin
Illustrated by Yoshikazu Yasuhiko

角川書店

安彦良和画集

機動戦士ガンダム ジオリジン

機動戦士ガンダム ジ オリジン画集

安彦良和

Cover Art Collection of
Mobile Suit Gundam The Origin
Illustrated by Yoshikazu Yasuhiko

角川書店

9784048542937

ISBN978-4-04-854293-7
C0076 ¥2900E

1920076029004

定価：本体2,900円（税別）

発行 角川書店

安彦良和画集

機動戦士ガンダム ジオリジン

機動戦士ガンダム ジ オリジン画集

安彦良和

Cover Art Collection of
Mobile Suit Gundam The Origin
Illustrated by Yoshikazu Yasuhiko

『ガンダムエース』の表紙
76枚を一挙収録！

角川書店

9784048542937

ISBN978-4-04-854293-7
C0076 ¥2900E

定価：本体2,900円（税別）

発行 角川書店

1920076029004

安彦良和画集 機動戦士ガンダム ジオリジン

あの頃僕たちの部屋には「安彦ガンダム」のポスターが飾ってあった。
あれから30年――。
安彦良和、初めてのガンダム画集に出会える奇跡をかみしめたい。

